Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-SM-ITA-1

SUPER MARIO BROS.™

LIBRETTO DI ISTRUZIONI

SERIE AZIONE

Nintendo

DISTRIBUITO IN ITALIA DA MATTEL TOYS S.r.l.
28040 OLEGGIO CASTELLO (NO)

Stampato in Giappone

Questo sigillo é la tua garanzia che la Nintendo ha valutato e approvato questo prodotto sulla base dei nostri standards di qualitá, sicurezza, affidabilitá e livello di divertimento, Richiedilo sempre all'acquisto di giochi e accessori per assicurare la completa compatibilitá con il tuo Nintendo Entertainment System.

IMPORTANTE: Questa cartuccia di gioco funziona solo con il Nintendo Entertainment System Versione Mattel per Sistema PAL.

Vi ringraziamo per aver scelto la Cartuccia Super Mario Bros.™ del Nintendo Entertainment System™.

SCOPO DEL GIOCO / DESCRIZIONE

Un giorno il regno della pacifica Popolazione dei Funghi venne invaso dai Koopa, una tribù di Tartarughe, famosa per le sue pratiche di magia nera. La calma e paciosa Popolazione dei Funghi venne transformata in pietre, mattoni e addirittura in campi di erba cavallina, e il regno dei Funghi cadde in rovina.
L'unica persona in grado di spezzare il magico incantesimo lanciato sulla Popolazione dei Funghi e farla tornare alla normalità è la Principessa Toadstool, figlia del Re dei Funghi. Sfortunatamente, si trova ora nelle mani del grande Re delle Tartarughe Koopa.
Mario, l'eroe di questa storia (forse), viene a sapere della situazione critica e parte con l'intento di liberare la Principessa dei Funghi dal malefico Koopa e restaurare il regno della Popolazione dei Funghi.
Voi siete Mario! Sta a voi salvare la Popolazione dei Funghi dalla magia nera dei Koopa!

Leggete attentamente questo libretto d'istruzioni per assicurarvi del corretto trattamento del nuovo gioco e tenetelo per consultazione per il futuro.

© 1987 Nintendo

1. PRECAUZIONI

1) Questo è un gioco di alta precisione. Non lasciatelo in posti che siano troppo caldi o troppo freddi. Non urtatelo nè fatelo cadere. Non smontatelo.
2) Evitate di toccare il connettore, non bagnatelo nè sporcatelo. Questo potrebbe danneggiare il gioco.
3) Non pulite con benzina, acquaragia, alcool o altri solventi.

Nota: Nell'interesse dello sviluppo del prodotto, le specifiche tecniche e il disegno del Nintendo Entertainment System sono soggetti a modifica senza comunicazione preventiva. Questo gioco è stato programmato per sfruttare l'intero schermo. Alcuni modelli più vecchi di TV hanno lo schermo bombato, il che può tagliare una parte dell'immagine.

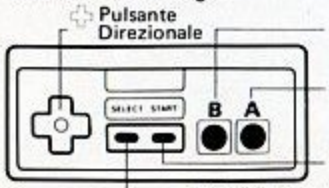
2. NOMI DEI COMANDI SULLA PULSANTIERA

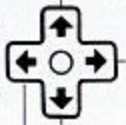
Pulsantiera 1 / Pulsantiera 2

✚ Pulsante Direzionale

muove Mario (Luigi):

***Pulsantiera 1** – per partita con 1 giocatore
***Pulsantiera 2** – per il secondo giocatore nella partita a 2





- ? ? ?
- Cammina verso destra. (Per correre, premere contemporaneamente il pulsante B)
- Si china. (soltanto Super Mario)
- Cammina verso sinistra. (Per correre, premere contemporaneamente il pulsante B)

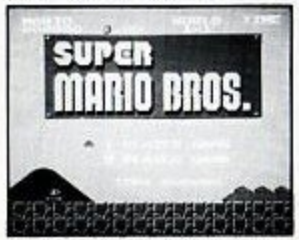
Pulsante A

Salta . . . . . Mario (Luigi) salta più in alto quanto più si tiene premuto il pulsante.
e
Nuota . . . . . Quando vi trovate in acqua, ogni pressione vi farà respirare.
* Non nuotate troppo pigramente altrimenti verrete assorbiti dai gorghi nella parte bassa dello schermo.

Pulsante B

Accelera . . . . . Premete questo pulsante per accelerare, poi saltate e potrete andare sempre più in alto.
e
Palle di fuoco . . . Dopo aver preso in mano il fiore di fuoco, potete usare questo pulsante per lanciare palle di fuoco.

Pulsante SELECT



Usate questo pulsante per spostare il simbolo del fungo sul gioco che volete avviare.

Pulsante START

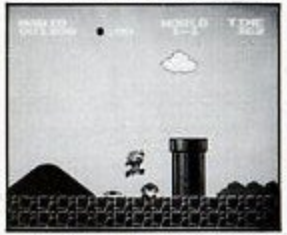
Premete questo pulsante per avviare il gioco.

Pausa:

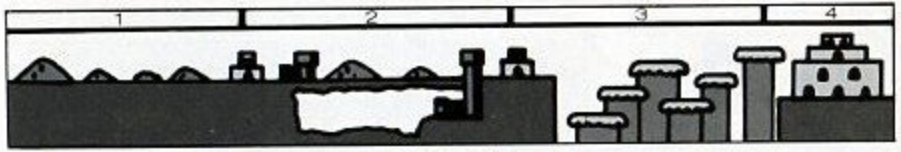
Se volete interrompere il gioco durante una partita, premete il pulsante START. Sentirete il segnale acustico di pausa e il gioco si arresterà. Premete di nuovo il pulsante quando volete ricominciare. Il gioco ripartirà da dove lo avete lasciato.

* Il risultato TOP SCORE scomparirà se l'interruttore RESET viene premuto oppure se il Control Deck viene spento.

3. COME SI GIOCA



Mentre il gioco procede, lo schermo si muove gradualmente verso destra. Il Regno dei Funghi è composto da un certo numero di mondi, e ciascun mondo è suddiviso in quattro aree — la quarta area di ciascun mondo termina con un grande castello. La Principessa e i suoi sudditi Funghi sono tenuti prigionieri dalla tribu delle Tartarughe. Per salvare la Principessa, Mario deve raggiungere il castello alla fine di ogni mondo entro un tempo prestabilito. Sul percorso ci sono montagne, pozzi, il mare, soldati tartaruga e decine di trappole e trabocchetti. Raggiungere l'ultimo castello e liberare la Principessa dipende da voi. Avrete bisogno di acume e riflessi immediati per portare a termine questa missione!

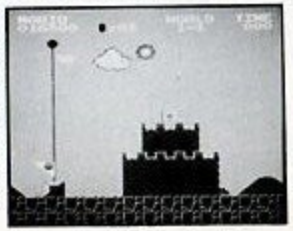


Posizione di partenza e tempo a disposizione

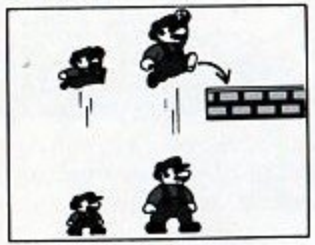
- All'inizio del turno, il gioco comincia all'inizio dell'area; quando Mario raggiunge circa la metà dell'area, però, non deve tornare indietro se viene colpito da uno dei cattivi.
  * Quando si raggiunge l'ultimo castello, si ricomincia la partita dall'entrata del Castello.
- Quando comincia la partita, il cronometro nella parte alta dello schermo inizia a ticchettare. Tutto il tempo che avanza nel cronometro alla fine di ogni area viene aggiunto al punteggio come punti bonus.
  * Non c'è bonus per il tempo avanzato quando si raggiunge l'ultimo castello.

Zona del Traguardo

- Alla fine di ogni zona c'è un piccolo castello, ma prima di potervi entrare dovete salire su un'alta scala e poi fare un salto in alto sopra un'asta da bandiera. Totalizzerete tanti punti quanto più in alto riuscirete a saltare.



Movimenti

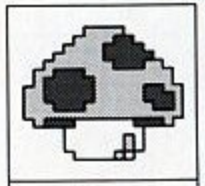


Salto . . . Mario e Super Mario saltano alla stessa altezza.

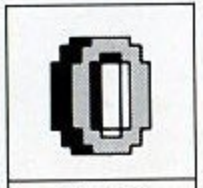
- L'altezza che Mario raggiunge dipende da quanto a lungo avete premuto il pulsante A.
- Potete usare il ✥ pulsante direzionale per far avanzare Mario a destra o a sinistra anche mentre è sospeso per aria!
- Premendo il pulsante B Mario aumenta la sua velocità, e se va più veloce può anche saltare più in alto.

Premi Bonus

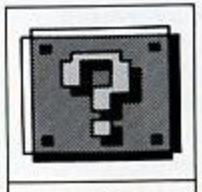
- Se Mario raccoglie un Fungo, riceve una vita extra.
- Se Mario raccoglie 100 monete, riceve una vita extra.
- Inoltre ci sono altri modi di ottenere un'altro Mario.



Fungo



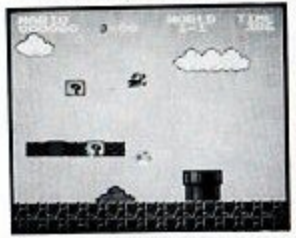
Moneta



?

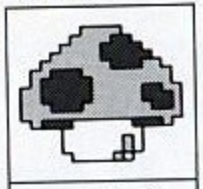
?

Mario, Super Mario, Invincibile Mario, ecc.



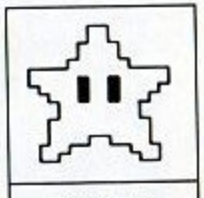
Gli amici di Mario

Se vi imbattete in funghi transformati in mattoni o resi invisibili, verrete premiati con un aumento di potenza. Ogni aumento trasforma Mario in un Mario diverso, più potente, come mostrato nella figura qui sotto.



Fungo Magico

Fiore di Fuoco



Starman

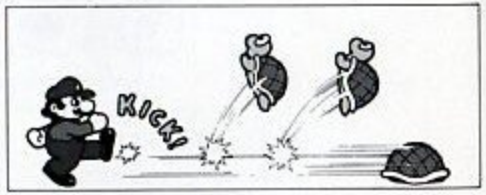
(Ritorna a un Mario normale quando viene urtato da un cattivo.)

*Quando Super Mario o Mario Furente vengono colpiti da un cattivo non muoiono, bensì tornano al vecchio Mario normale.

*Per un pò, dopo essere tornato al Mario normale, Mario lampeggia. Durante questo tempo, non può essere ucciso dai cattivi (è invincibile).

Come eliminare la Tribù delle Tartarughe.

- I cattivi su un mattone si possono mettere fuori gioco con un pugno dal basso. I cattivi che si trovano a terra si possono eliminare saltando loro adosso. Se incappate in un nemico di lato o dal basso, morite.
  *Quando siete in acqua, non importa da dove colpite il cattivo: morite lo stesso.



- Se piombate su un Koopa Troopa, diventa una e se ne sta ferma per un pò. Potete darle un calcio e spedirla contro altri nemici.
- Quando Mario è in possesso delle Palle di Fuoco, usate il pulsante B per lanciarle e abbrustolire il nemico.
- Alcuni cattivi non si possono uccidere. Attenti a quei maligni immortali!

- I punti che totalizzate dipendono dal modo in cui uccidete il nemico. Provate i vari metodi per vedere qual'è il più fruttuoso.

Attenzione! Questi casi sono mortali:

- Scontro con i membri della Tribù delle Tartarughe e altri cattivi. Camminare tra le fiamme.
- Scontro con una alla quale era già stato dato un calcio.
  *Super Mario, però, diventa un Mario normale e la partita continua da quel punto.
- Caduta in un pozzo o risucchio in una pozza.
- Tempo scaduto.

Little Goomba	**Koopa Troopa (verde)**
Un fungo che ha tradito il Regno dei Funghi. Un salto sopra e muore. . . . . 100 punti.	Soldato dell'Impero delle Tartarughe, i suoi ordini sono di trovare e distruggere Mario. Saltategli sopra e si fermerà per un pò. . . . . 100 punti.

Koopa Troopa (rosso)

Questa tartaruga è fifona! Molto timida, si spaventa con poco e corre avanti e indietro come una matta. Saltategli sopra e si fermerà per un pò. . . . . 100 punti.

Koopa Paratroopa (verde)

Un tipo senza controllo; svolazza senza scopo e vi piomba addosso all'improvviso. Saltategli sopra e perderà le ali. . . . . 400 punti.

Koopa Paratroopa (rosso)

Questa tartaruga è più normale, ma se la prende comoda. Saltatele sopra e perderà le ali. . . . . 400 punti.

Buzzy Beetle

È il più resistente di tutti, le palle di fuoco non gli fanno neppure il solletico. . . . . 100 punti.

I Fratelli Hammer

Queste scaltre tartarughe gemelle vi vengono incontro tirando martelli. . . . . 1000 punti.

Spiny

È l'animaletto di Lakitu, ma anche un gran guerriero. Non potete ucciderlo saltandogli sopra. . . . . 200 punti.

Lakitu

La tartaruga misteriosa che controlla le nuvole. È alla caccia di Mario e gli tira addosso le uova di Spiny. . . . 200 punti.

Piante Pirana

Piante carnivore che vivono tra i fiori. Si mostrano appena e senza avvertire, per cui fate attenzione! Non potete ucciderle saltandogli sopra. . . . . 200 punti.

Uova di Spiny

Sono le uova della tartaruga Spiny, amica di Lakitu. Non potete distruggerle saltandoci sopra. . . . . 200 punti.

Cheep-cheep

Di solito le trovate in acqua, ma può anche aprire le ali e volare, quindi state attenti anche in aria. Non potete ucciderla dall'alto quando è in acqua. . . 200 punti.

Bullet Bill

È alla caccia di Mario, lento ma costante. Lo uccidete saltandogli sopra dall'alto. . . . . 200 punti.

Bloober

È un testardo alla caccia di Mario; un tipo da tenere d'occhio. Non potete ucciderlo saltandogli in testa. . . . . 200 punti.

Podoboo

Protegge il grande mago Re dei Koopa, arriva volando dal lago di fuoco all'interno del castello del Re Koopa.

Funghi sudditi

Sette Funghi che in origine servivano alla corte della Principessa Toadstool, ma sono ora sotto l'incantesimo del maligno Re dei Koopa.

Bowser, Re dei Koopa

Il Re Mago che tiene la Principessa Toadstool prigioniera nell'ultimo castello vi viene incontro sputando fuoco. Ci sono molti modi per ucciderlo, ma fate punti soltanto se usate le palle di fuoco. . . . . ??? punti.

Principessa Toadstool

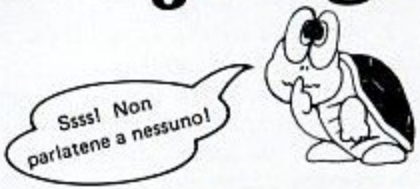
Principessa del Regno dei Funghi, è l'unica in grado di rompere l'incantesimo del maligno Re dei Koopa.

Trampolino

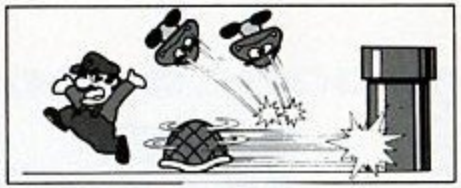
Se Mario ci salta sopra, si alza e si abbassa. Se premete il pulsante A quando il trampolino è in alto, il salto di Mario è super-alto.

SUPER MARIO BROS.

Trucchi Segreti

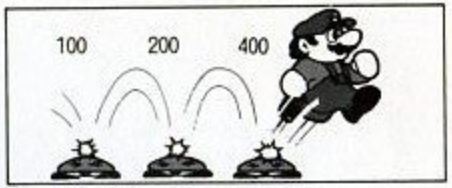


Attacco Bulldozer



- Date un calcio a una e poi corretele appresso (usate il pulsante B); la strada vi si libera mentre i vostri nemici voleranno da tutte le parti.
  * Fate attenzione ai rimbalzi, però. Se la urta un , il vostro attacco avrà l'effetto inverso e vi converrà svignarvela per non essere colpiti a vostra volta.
- Se volete fare molti punti, fate in modo di non lasciare vivo neanche un nemico, perchè più nemici uccidete più ne appariranno in seguito. Particolarmente, quando fate un "attacco bulldozer", accertatevi che sullo schermo non ci sia neppure un nemico prima di avanzare verso destra.
- Dato che lo schermo si muove da sinistra verso destra, ci sono dei nemici sul bordo dello schermo che non si possono vedere.
  Non potete uccidere dei nemici che non vedete tirandogli dietro una Perchè no? Magari saltano il nemico mentre Mario non guarda . . . !
  È abbastanza strano, comunque, ma quando date un calcio a una e questa urta un fuori dallo schermo, subito vi rimbalza addosso. Se sentite il rumore del rimbalzo, saltate via subito, così sarete pronti quando riappare sullo schermo.
- Quando una sta per rimbalzarvi addosso, è possibile (insomma, i veri professionisti lo fanno) saltargli sopra ancora una volta e fermarla.
- Ci sono un mucchio di altri trucchetti — provate a scoprirli da soli.

Tecniche di reazione a catena



- Usate il vecchio "Effetto Domino" (chiedete ai vostri genitori) per mettere fuori gioco uno dopo l'altro un gruppo di nemici e totalizzare molti punti.
- Ogni moneta raccolta vale 200 punti. Oltre ai punti, se raccogliete 100 monete, conquistate anche un Mario extra. Sicuramente ci sono molte monete da qualche parte . . . (e come mai questo trucchetto sta tra le "reazioni a catena"?).

Top Secret

* Per ogni mattone frantumato ricevete 50 punti . . . tirate pugni un pò dappertutto.
* Ci sono molti modi per conquistare un Mario extra . . . provate ad immaginarli.
* Alla fine di una zona (dopo il salto sull'asta della bandiera), potrebbero iniziare i fuochi d'artificio, e per ogni esplosione otterreste 500 punti. La ragione delle esplosioni è un segreto.
  Riuscite a capirla?

⚠ ATTENZIONE ⚠

NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVISO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non usare un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione con il tuo Nintendo Entertainment System (NES) o con i giochi studiati per il NES.
Videogiochi con scene o schemi statici possono danneggiare permanentemente uno schermo televisivo.
Interrompendo un gioco per un periodo di tempo prolungato e ponendolo in pausa potresti causare un danno simile.
Nintendo declina qualsiasi responsabilitá per danni causati da quanto sopra descritto in quanto tale problema non é collegato a difetti di produzione della Consolle o dei giochi. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezione televisiva. Per ulteriori dettagli rivolgiti al tuo negozio di fiducia.

GARANZIA

Questo articolo è stato prodotto con la massima cura e il suo perfetto funzionamento è stato controllato prima della spedizione.
Per questo motivo il Centro Assistenza Nintendo fornisce una GARANZIA di 3 mesi a partire dalla data di acquisto. Dopo la durata di 3 mesi della Garanzia, il Centro Assistenza Nintendo provvederà alla riparazione o alla sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti entro 9 mesi dalla scadenza della Garanzia.
Il costo della riparazione, secondo il tipo di intervento necessario, varierà da un minimo di L.20.000 ad un massimo di L.120.000 pagabile contrassegno.
Tale garanzia è concessa per i difetti di materiale e di produzione, ma non per quelli causati da uso improprio o da interventi e manipolazioni estranee.
Se questo prodotto dovesse risultare difettoso all'origine o durante il periodo di Garanzia, La preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa Garanzia a:

Nome cartuccia gioco
Data di acquisto
Indirizzo del Rivenditore
Timbro e firma del Rivenditore

MATTEL TOYS S.r.l.
CENTRO ASSISTENZA NINTENDO - 28040 OLEGGIO CASTELLO (NO) - TEL. (0322) 5101